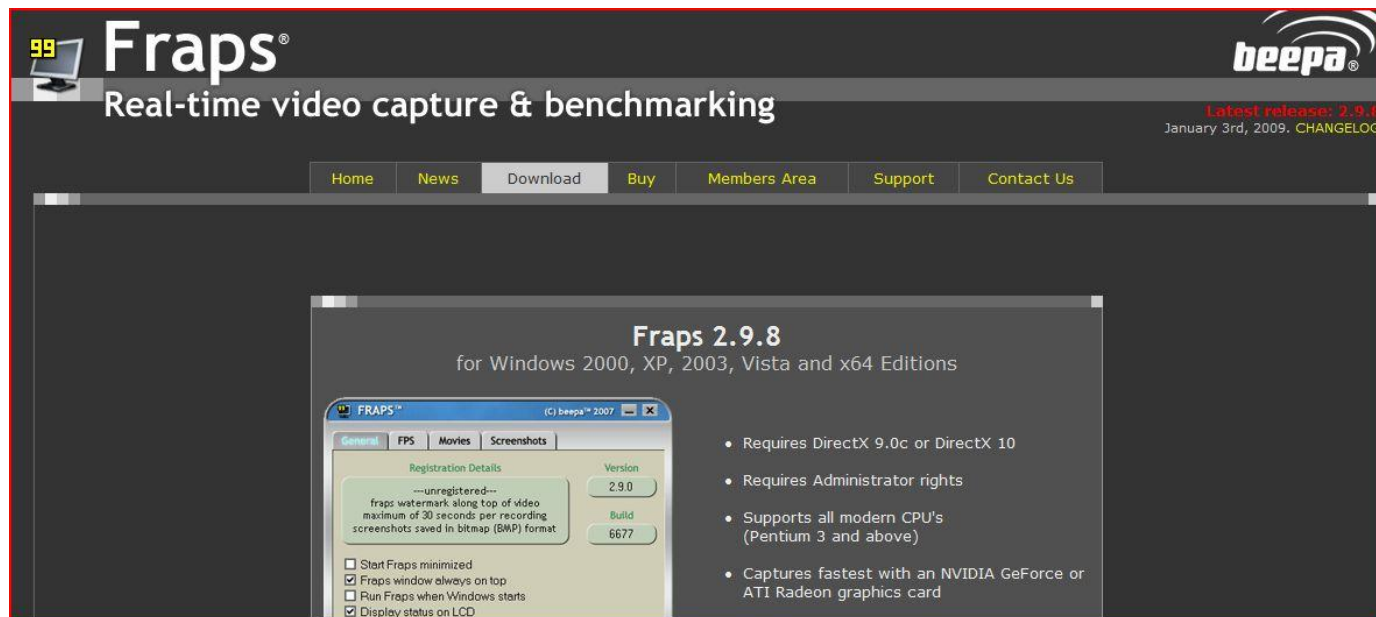


Benvenuti!

- Nell' attesa scaricate FRAPS (sw per la cattura video in tempo reale) gratuito dal sito

<http://www.fraps.com/download.php>





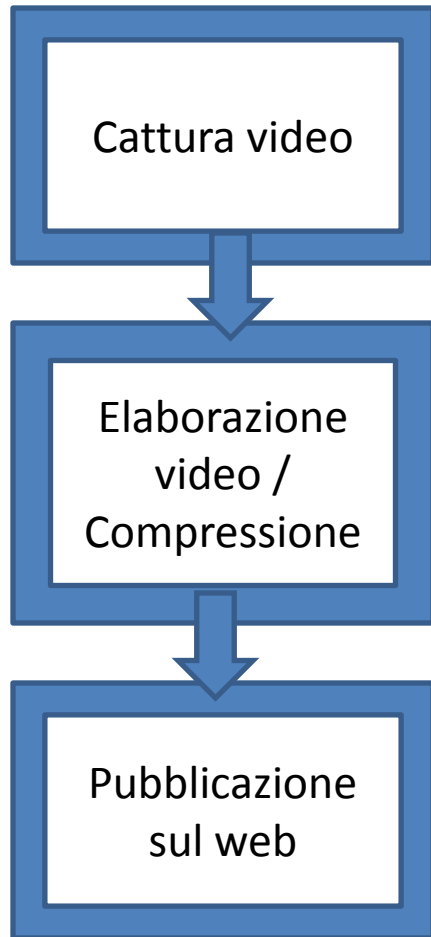
CORSO COME REALIZZARE UN VIDEO IN SECONDLIFE

Land Imparfacile 8 e 15 maggio 2009

Che cos'è un video?

- Il video è **una sequenza di immagini fisse** visualizzate ad una frequenza sufficientemente alta da essere **percepite** come immagini in movimento e non più come una sequenza di immagini fisse
- **FPS** ovvero **frame per secondo** è l'unità di misura della frequenza delle immagini fisse che compongono il [video](#).
- **Bitrate** è il numero di cifre binarie impiegate per immagazzinare un secondo di informazione
- È molto diffusa la convinzione che la percezione del movimento continuo delle immagini sia dovuto ad un fenomeno di **persistenza delle immagini sulla retina**.
- La percezione del movimento continuo pare invece **opera del cervello** il quale, secondo meccanismi non ancora del tutto chiariti, esegue un'operazione di "assemblaggio" delle singole immagini fisse.

Fasi operative



- Scaricare **FRAPS**
- Settare i parametri
- Aprire Secondlife e settarne i parametri
- Iniziare a catturare premendo un tasto
- Localizzare i file-frames (.avi) nel PC
- Importarli in **WMM**
- Elaborare in post-produzione (tagli, inserimenti, effetti, transizioni, titoli)
- Aggiungere audio
- Pubblicare sul pc il video (compressione)
- Iscrivere ad un sito di hosting (**YT, BLIP, KOINUP**)
- Caricare il video
- Attendere l'elaborazione finale ed ottenere il link o il codice

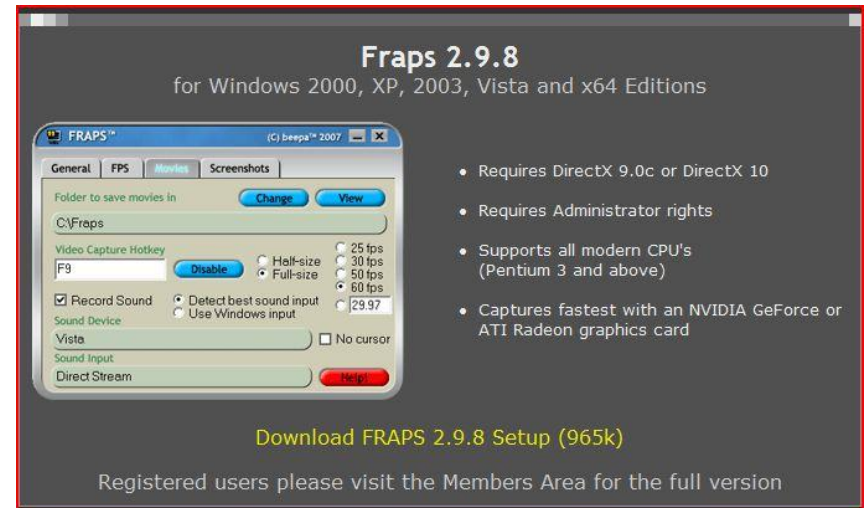
Che cos' è FRAPS?

Fraps è un software di **cattura immagini e video** all'interno di VW e videogiochi.

Occupava poco più di 1,6 [Megabyte](#). (free 956KB)

Free: Cattura di 30" _
Scritta pubblicitaria

Full: Cattura video senza limiti di tempo



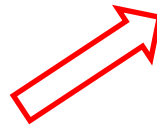
- L'ultima versione stabile è la 2.9.8, rilasciata il 3 gennaio 2009. Fraps supporta anche [Windows Vista](#) ed i giochi funzionanti con le nuove [DirectX 10](#).

Quali sono le sue funzioni?

- Sw di cattura screenshots
- **Sw di cattura video in tempo reale**
- Analisi dei dati (benchmarking)
- **Cosa permette di fare?**
- Scegliere i **fps**, la **risoluzione** (fino a 2560*1600) e l'**input audio**
- Il file ottenuto, in formato **.avi**, risulterà non compresso, e quindi di grosse dimensioni



Quali sono le novità?



FRAPS

Quattro schede:
General - FPS - Movies - Screenshot

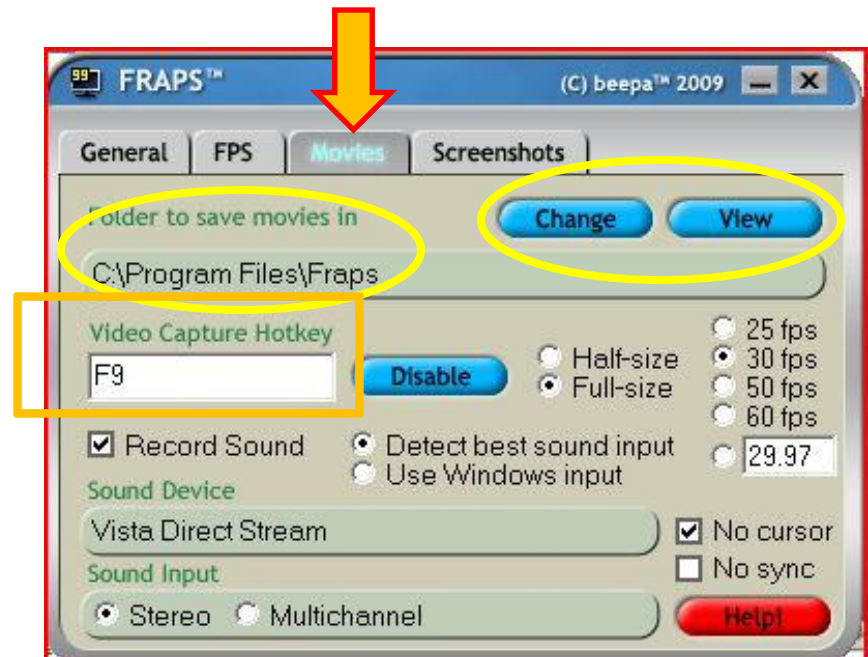


Sia le immagini che i video possono essere immagazzinati nella **cartella** desiderata .

Il **tasto** per attivare la cattura sia di immagine statica sia in movimento viene deciso dall'utente

In *secondlife* **F9** è associato ad una *gesture*.

Modificare la *gesture* od il **tasto**.

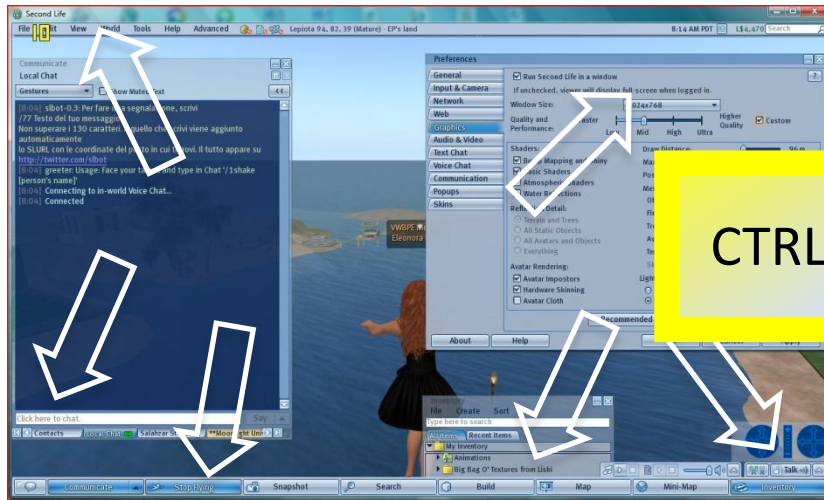


Altri parametri Scheda "Movies"

1. Cartella
2. Tasto di registrazione
3. Risoluzione: half/full; metà o uguale a quella dello schermo del gioco.
4. FPS
da 25 frames per secondo a 30/50/60/29,97
5. Dispositivo audio
6. Ingresso audio
7. Elimina il cursore
8. Sincronizza la scheda grafica



SL: Come eliminare l'interfaccia **CTRL+ALT+F1**



CTRL ALT F1



FPS in giallo

FPS in rosso



SL : Come aumentare FPS

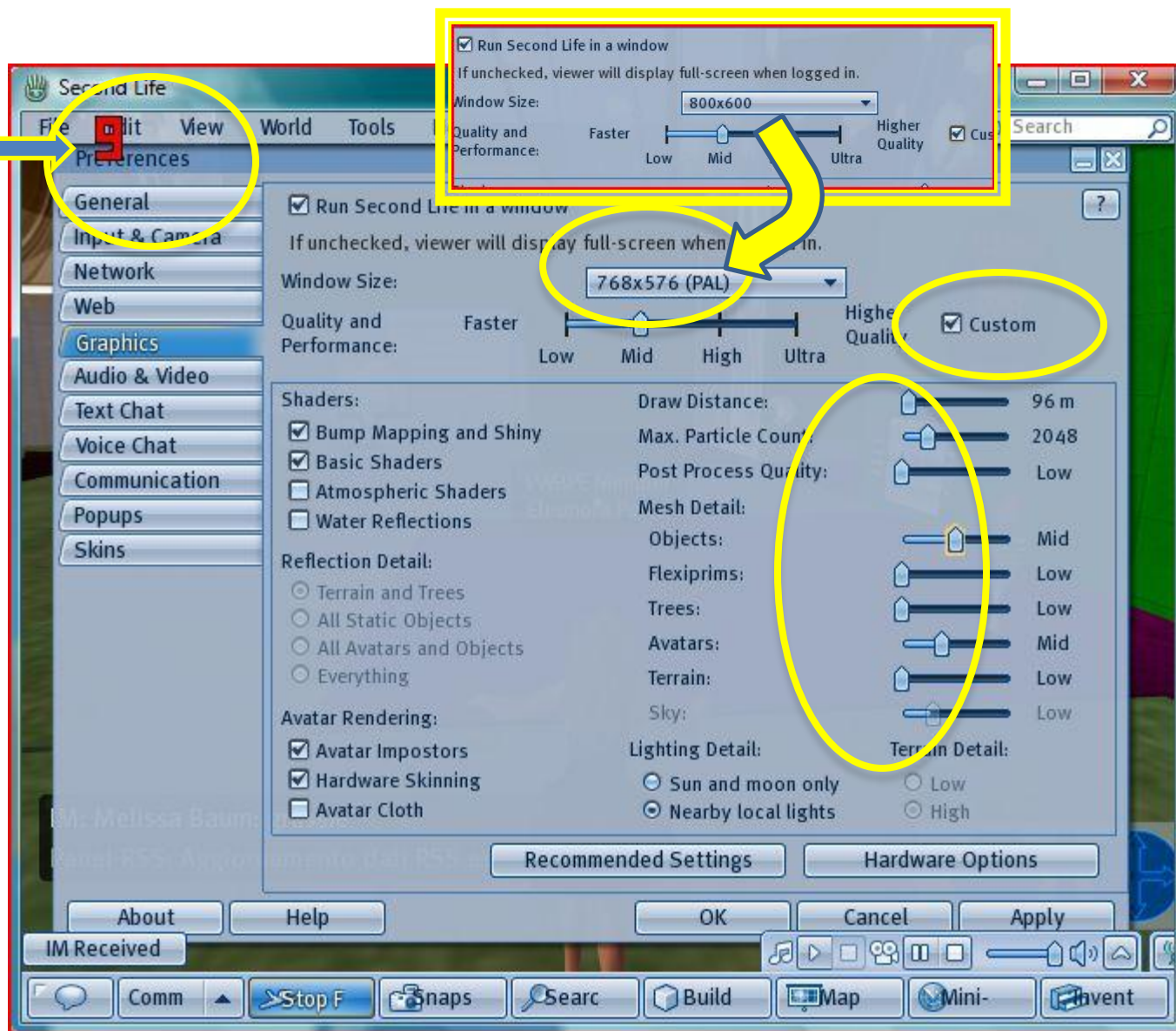
Chiudere altre applicazioni (banda)

Modificare dimensioni Finestra

> CTRL+P Preference

>Graphics (800*600 per la compressione con WMM)

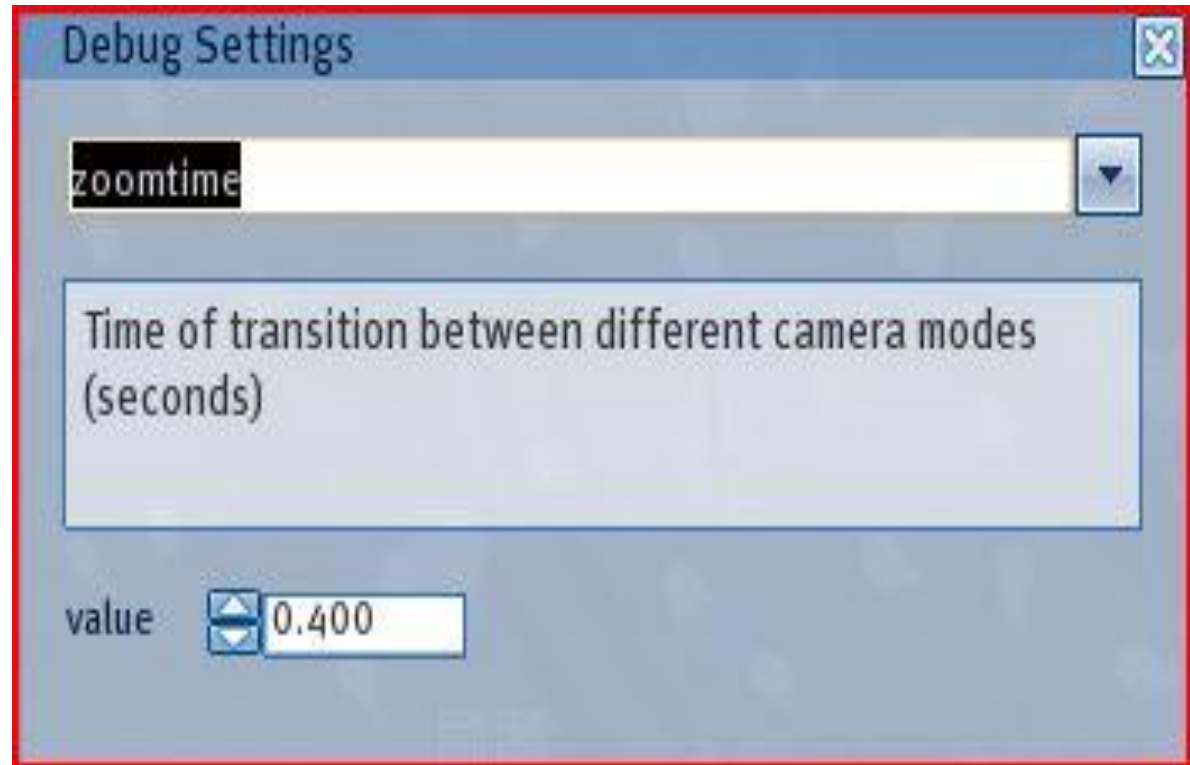
Modificare >Graphics > Custom>



SL ZOOMTIME

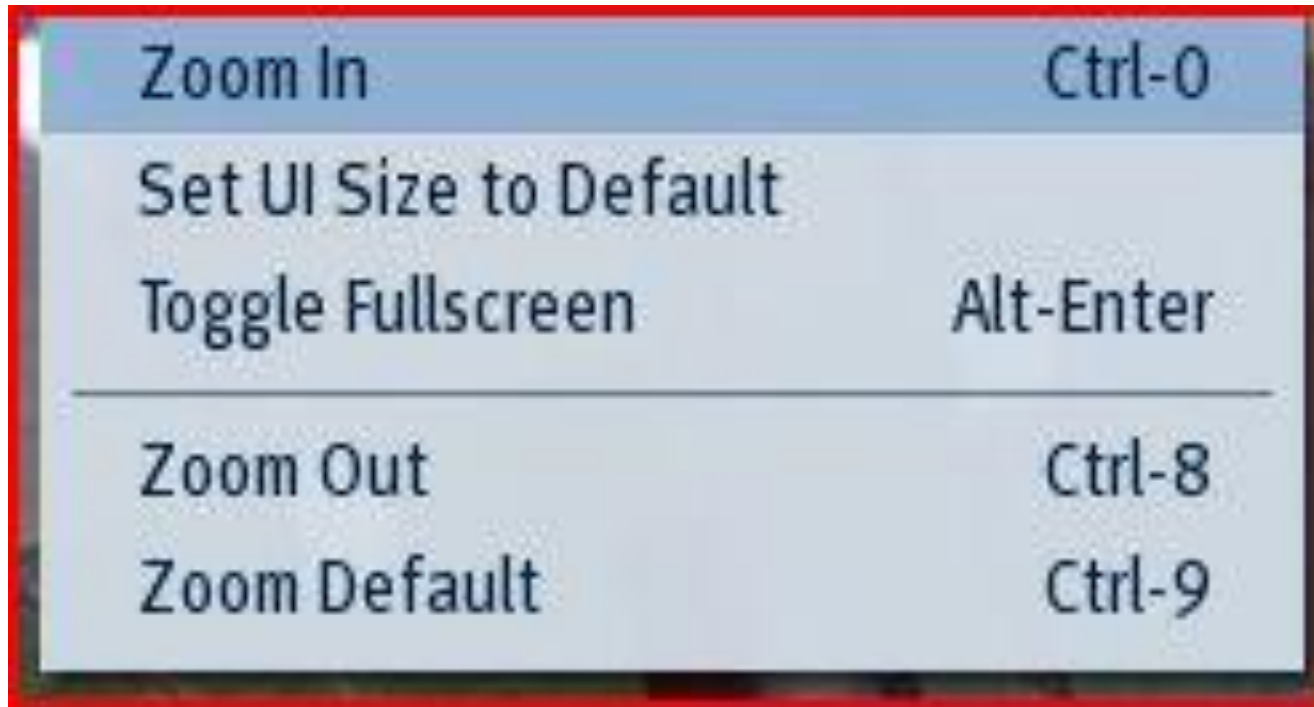
**Tempo di
transizione
della camera
(in secondi)**

- Menù
Advanced
(Ctrl + Alt + D)
- Debug
Setting
- Zoomtime



ZOOMTIME da 0.4 a 10 o 20

ZOOM IN / OUT / DEFAULT

A screenshot of a software menu, likely from the game Second Life, showing zooming options. The menu is light blue with a thin horizontal line separating the top two items from the bottom three. The items are listed with their corresponding keyboard shortcuts on the right.

Zoom In	Ctrl-0
Set UI Size to Default	
Toggle Fullscreen	Alt-Enter
Zoom Out	Ctrl-8
Zoom Default	Ctrl-9

- L'angolo di visuale della camera
- Si avvicina,
- Si allontana,
- Torna nella posizione originaria.

Menù > View > Zoom in CTRL + 0

Windows Movie Maker

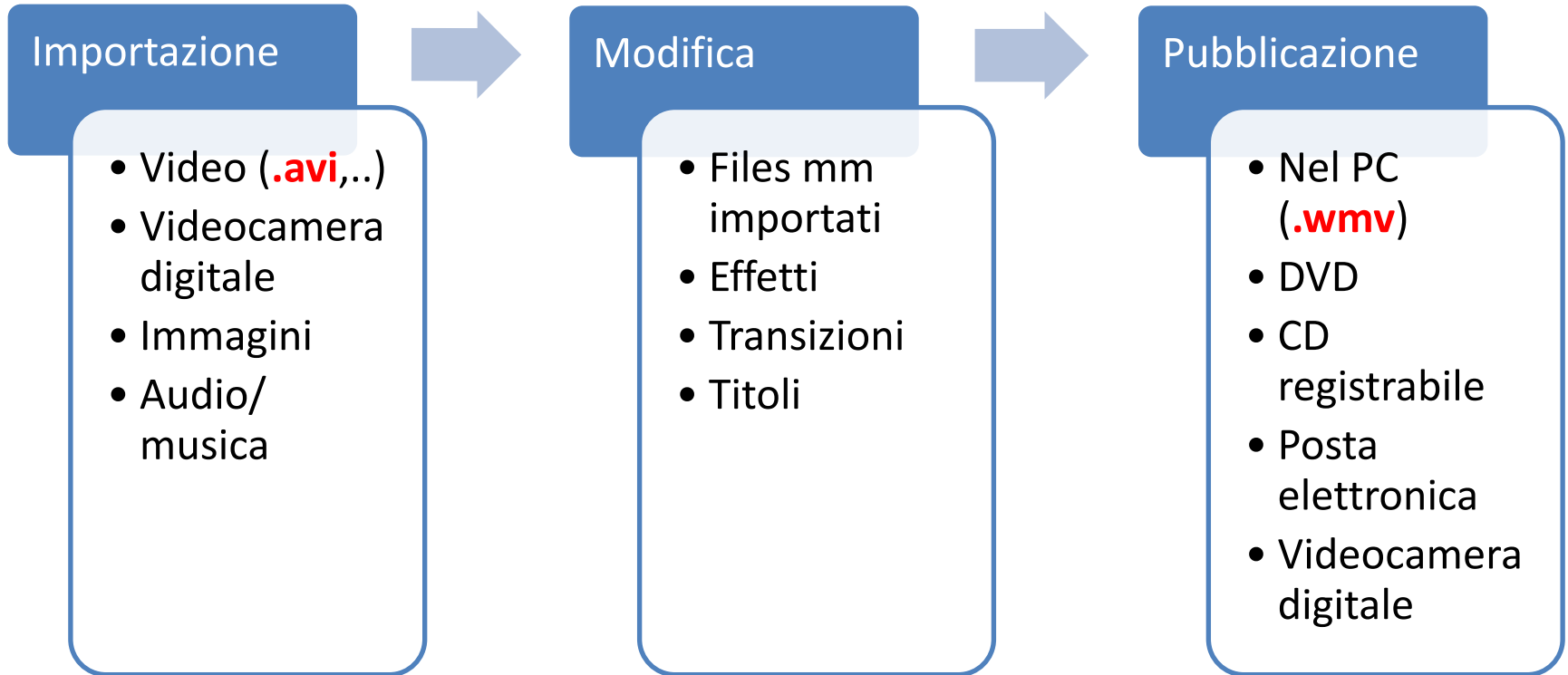
(elaborazione video per utenti W)

La creazione di un filmato mediante **WMM** può essere suddivisa in tre fasi

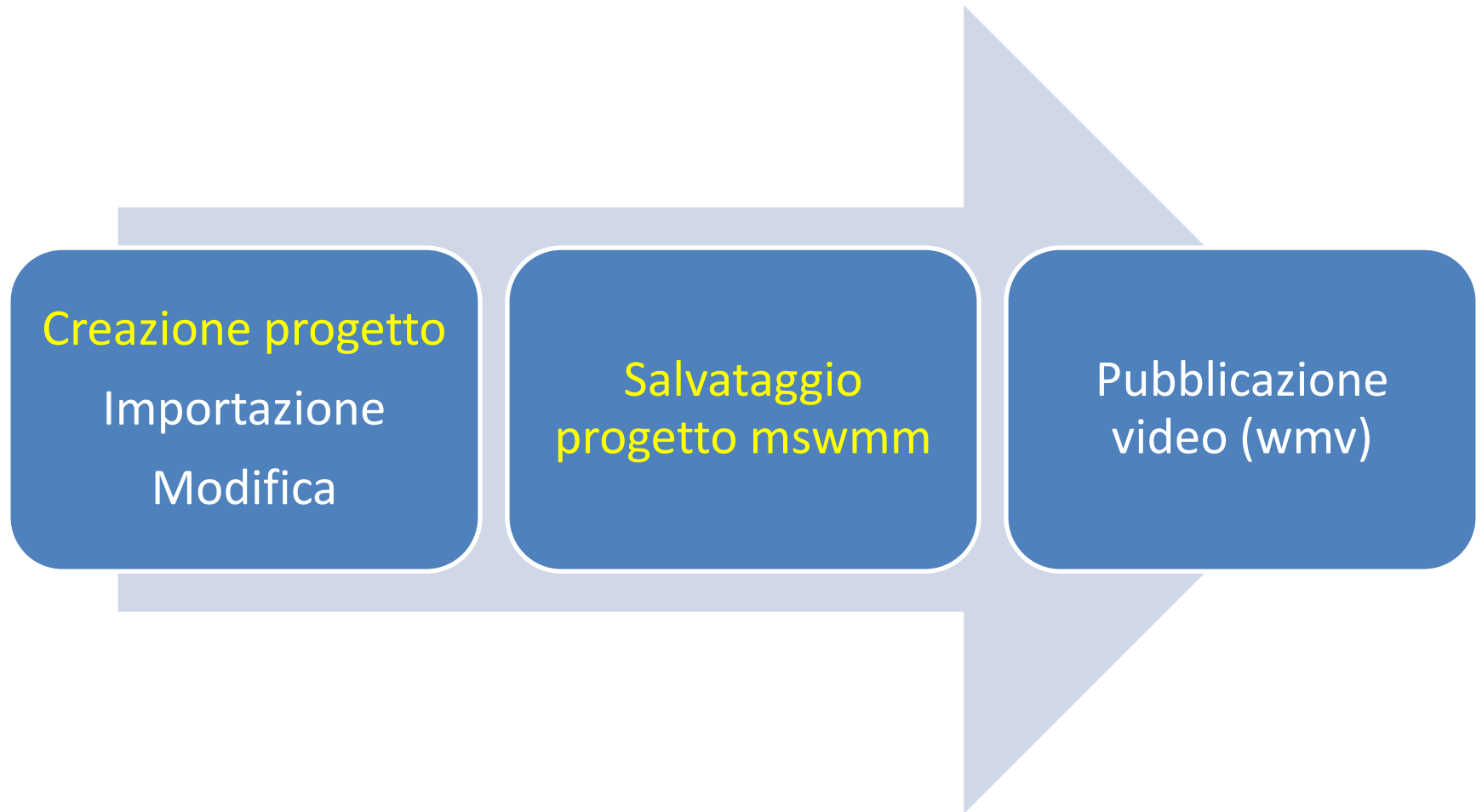
1. Importazione
2. Modifica
3. Pubblicazione



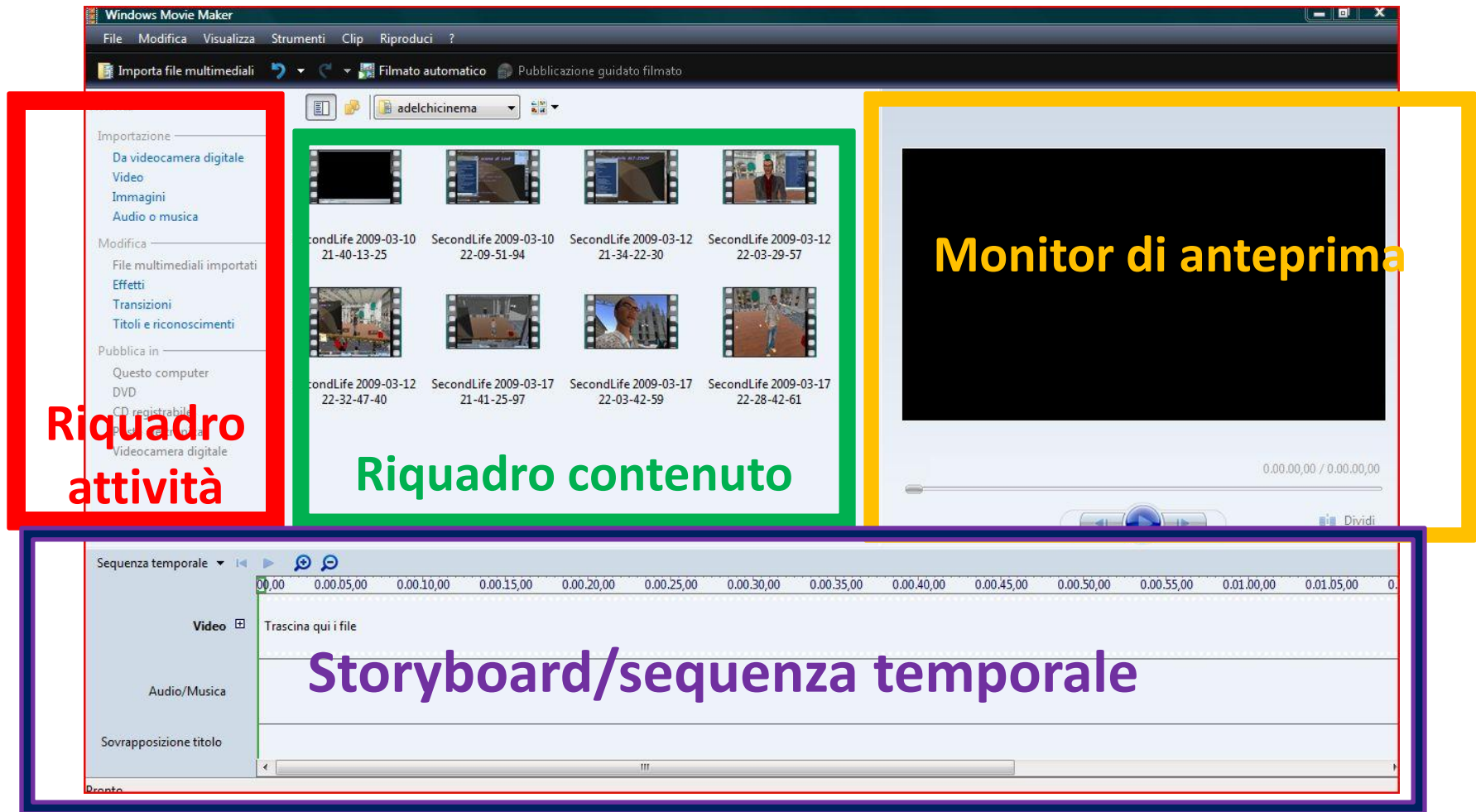
Processo



Creare e salvare progetti



Aree di base



Processo operativo

- Barra dei menù> File> **Nuovo** progetto > Salva progetto con nome (file prova .mswmm)
- Nuova cartella raccolte con nome “ProvA”
- **Importa** file mm (video .avi, immagini .jpg, audio .mp3,) nella cartella “ProvA”
- **Trascina** nello storyboard i clip video / **Elabora** i clip-video
- Trascina file audio o avvia una narrazione /Elabora audio
- **Aggiungi** transizioni/ effetti/ titoli
- Guarda tutto il progetto in anteprima / **Salva** come .mswmm
- **Pubblica** su questo PC (in uscita un file .wmv)

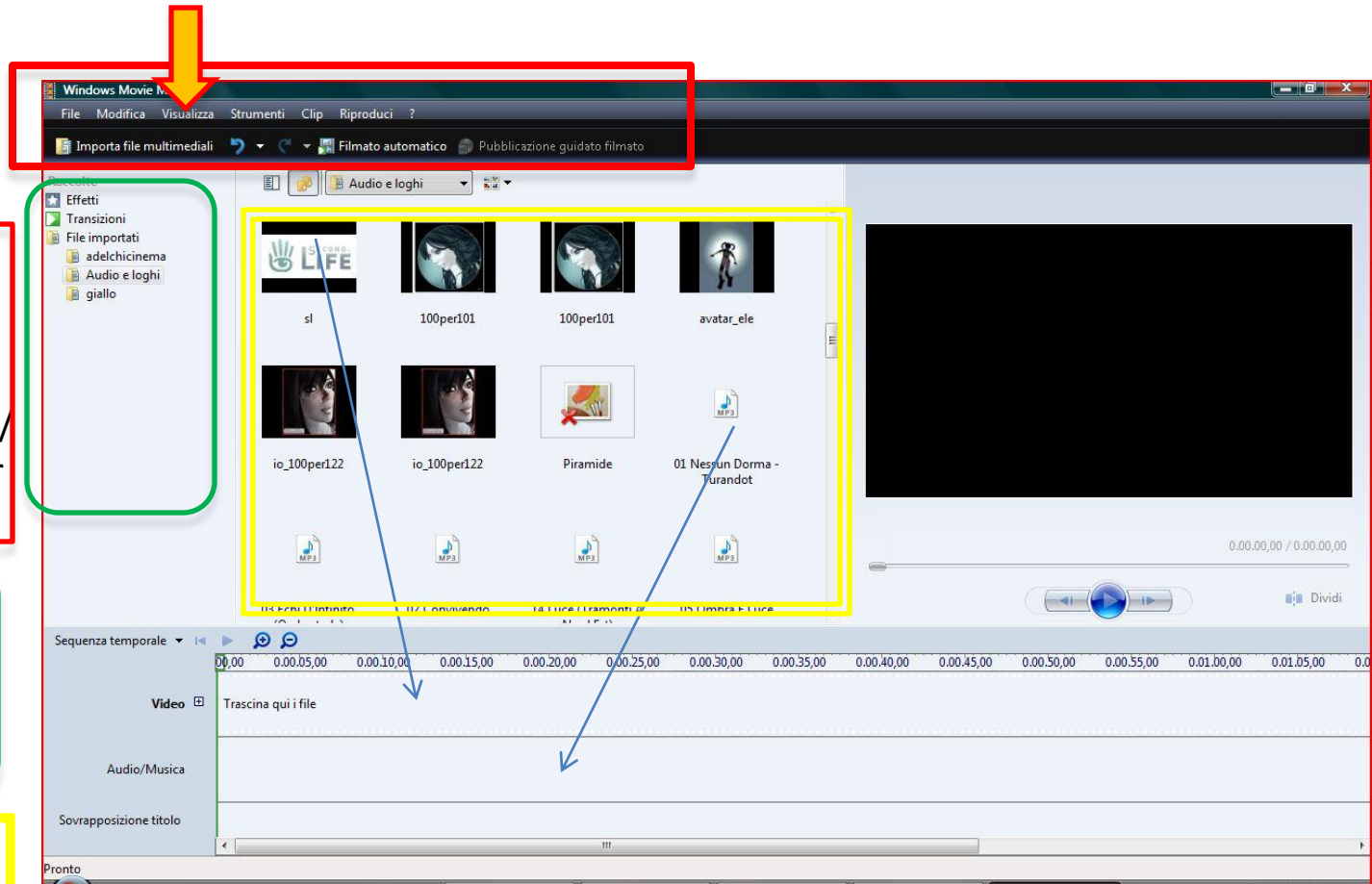
Menù interfaccia utente

- Windows Vista
- WMM

- BARRA dei MENU'
- File/
Modifica/Visualizza/
Strumenti/Clip/Riproduci

- RIQUADRO RACCOLTE
- File mm importati/
Effetti/Transizioni

Riquadro Contenuti



Formati file importati

- **File video:** asf, **avi**, dvr-ms, m1v, mp2, mp2v, mpe, mpeg, mpg, mpv2, wm e wmv
- **File audio:** aif, aifc, aiff, asf, au, mp2, **mp3**, mpa, snd, wav e wma
- **File di immagine:** bmp, dib, emf, gif, jfif, jpe, jpeg, **jpg**, png, tif, tiff e wmf

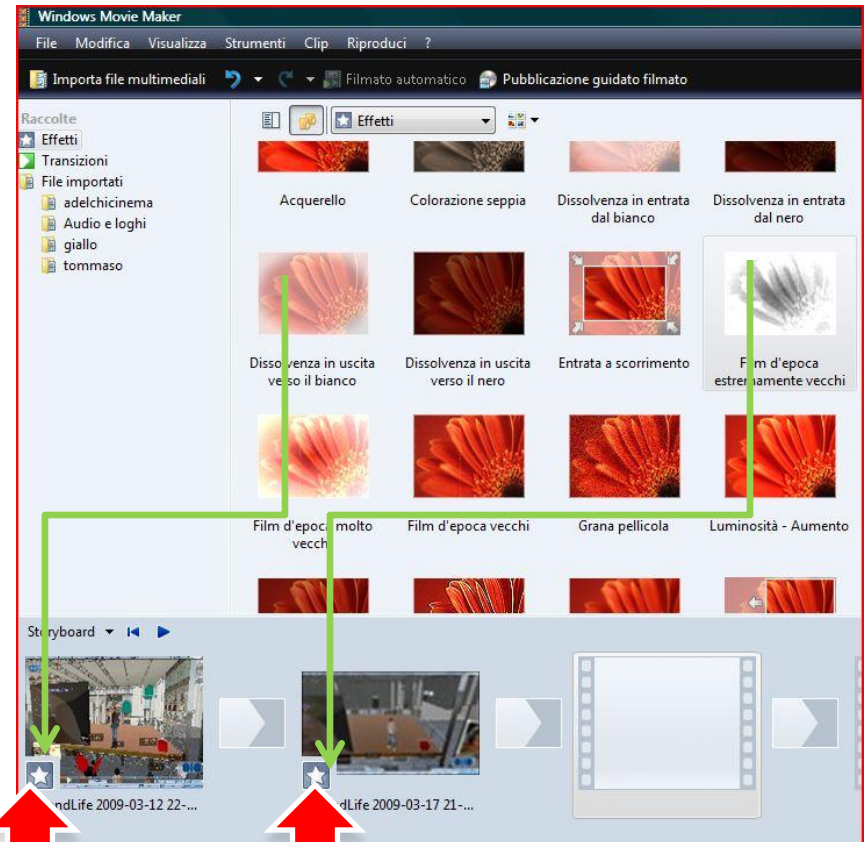
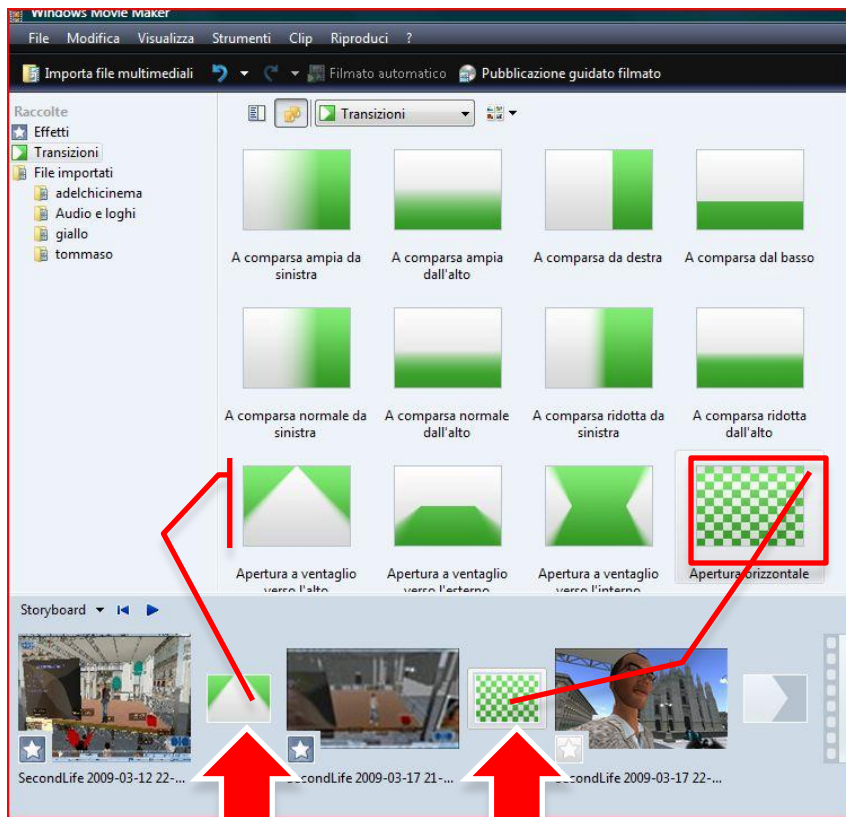
Riquadri Raccolte ed Attività

- Le funzionalità principali dell'interfaccia utente di WMM vengono visualizzate in riquadri separati. E' possibile alternare la visualizzazione.
- Nel riquadro Raccolte vengono visualizzate le cartelle Raccolte, contenenti clip. Le cartelle Raccolte sono incluse nel riquadro Raccolte a sinistra, mentre i clip della cartella Raccolte selezionata vengono visualizzati nel riquadro dei contenuti a destra
- Nel riquadro Attività sono elencate le attività comuni che potrebbe essere necessario eseguire durante la creazione di un filmato, ad esempio l'importazione di file e l'editing e la pubblicazione del filmato.

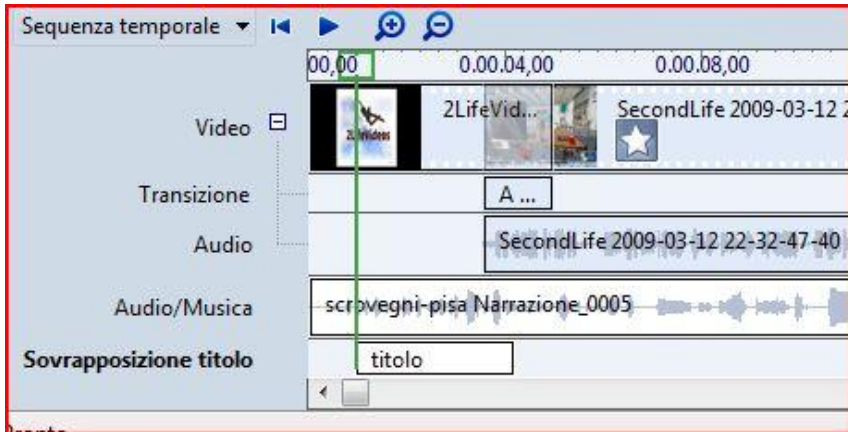
Riquadro Contenuti

- Il riquadro dei contenuti contiene i **clip, le transizioni e gli effetti**. La visualizzazione può essere modificata in modo da visualizzare **le anteprime o i dettagli** (nome clip, durata).
- È possibile **trascinare** clip, transizioni o effetti dal riquadro dei contenuti oppure una raccolta dal riquadro Raccolte allo storyboard o alla sequenza temporale del progetto corrente.
- Il **monitor di anteprima** consente di visualizzare singoli clip o un intero progetto. È possibile utilizzare **i controlli di riproduzione** per spostarsi in un singolo clip o un intero progetto. È inoltre possibile utilizzare **i pulsanti del monitor di anteprima** per funzioni come la divisione di un clip video o audio in due clip di dimensioni inferiori oppure l'acquisizione di un'immagine del fotogramma corrente visualizzato nel monitor di anteprima.

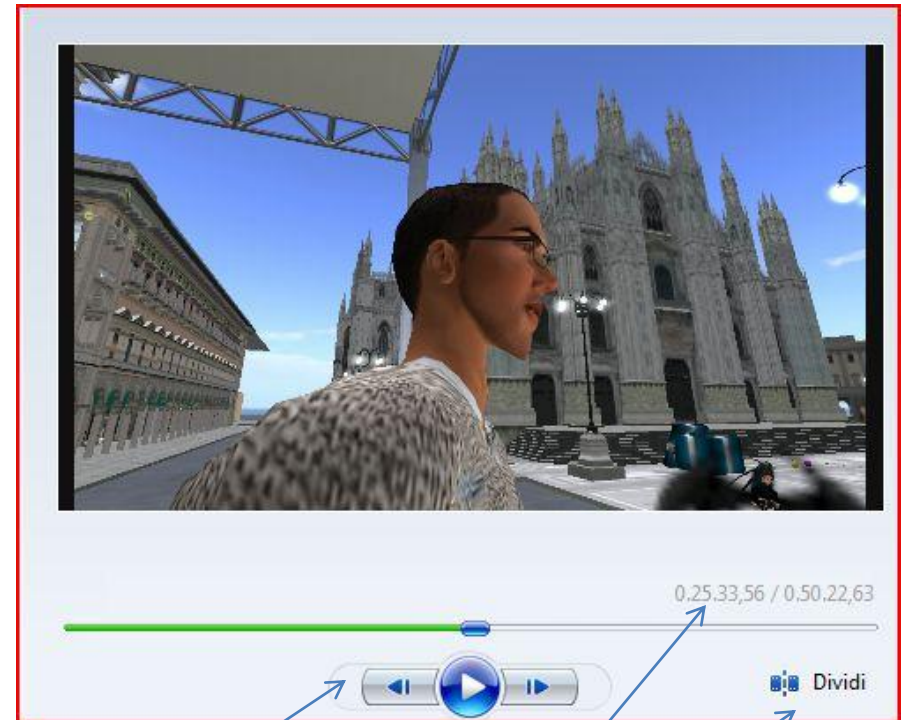
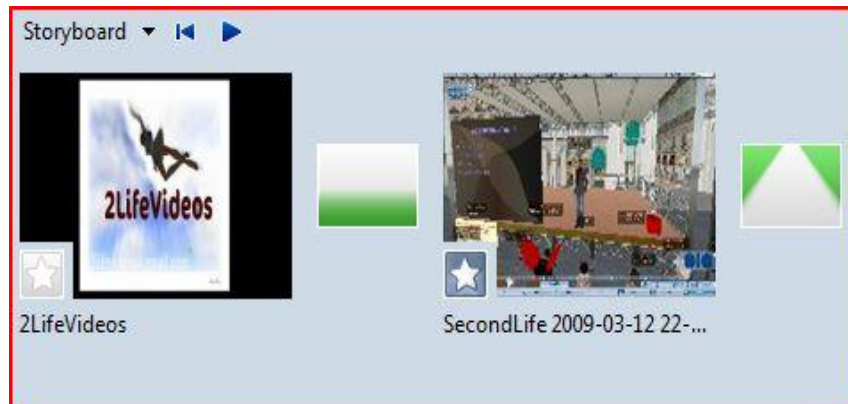
Transizioni _____ Effetti



Sequenza temporale / Storyboard



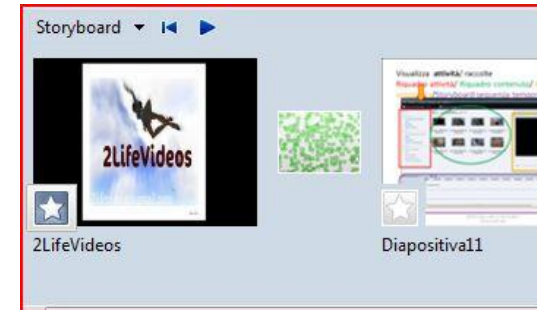
**Video / Transizione / Audio del video/
Audio inserito (musica o narrazione)
Titoli / Testo**



**Avanzamento Anteprima
Temporizzazione
Dividi Frames**

Area per l'elaborazione del progetto

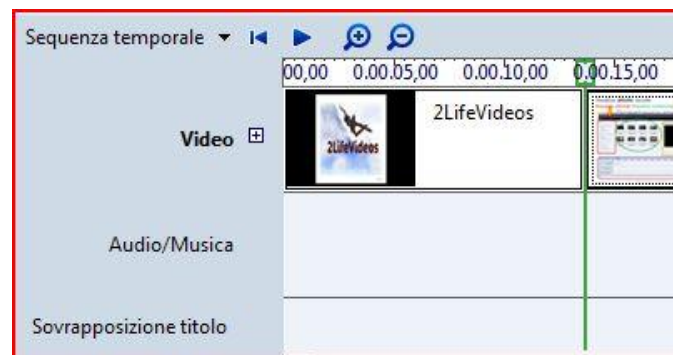
L'area in cui si eseguono la creazione e l'editing del progetto è disponibile in due visualizzazioni: lo storyboard e la sequenza temporale.



1. **Storyboard.** Lo storyboard è la visualizzazione predefinita in Windows Movie Maker e può essere utilizzato per esaminare la sequenza **o l'ordine dei clip** del progetto e ridisporli facilmente, se necessario. Questa visualizzazione consente inoltre di **osservare qualsiasi effetto o transizione video** di cui è stata eseguita l'aggiunta.
2. **Sequenza temporale.** La sequenza temporale offre una visualizzazione più dettagliata del progetto del filmato e consente di eseguire **operazioni di editing di qualità superiore**.

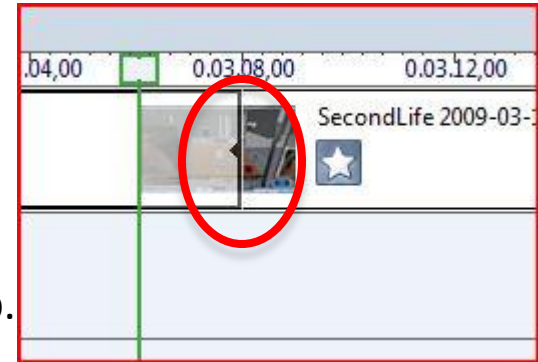
Sequenza temporale

- **tagliare** clip video,
- **regolare** la durata delle transizioni tra i clip,
- **visualizzare** la traccia audio,
- **esaminare o modificare** i tempi dei clip del progetto;
- **passare** alla visualizzazione dello storyboard,
- **ingrandire o rimpicciolire** la visualizzazione dei dettagli del progetto,
- **aggiungere** una narrazione sulla sequenza temporale
- **regolare** i livelli audio.



Ritagliare un clip

È inoltre possibile impostare i punti di taglio iniziale e finale **trascinando** i triangolini di taglio su un clip.



I **triangolini di taglio** vengono visualizzati **come triangolini di colore nero** all'inizio e alla fine di un clip facendo clic sul clip nella sequenza temporale.

Quando si posiziona il puntatore su un triangolino di taglio, **il puntatore assume la forma di una freccia rossa con punta doppia**. Fare clic su un triangolino di taglio e trascinarlo per impostare il nuovo punto iniziale o finale del clip.

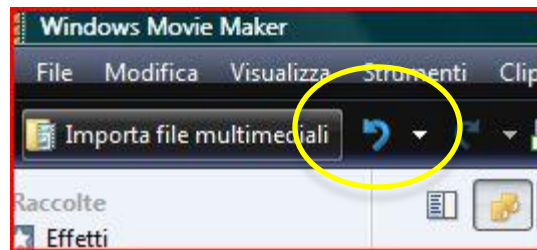
Potrebbe essere necessario fare clic una o più volte sul **pulsante Zoom avanti** sulla sequenza temporale per visualizzare più chiaramente i clip nella sequenza temporale. Il pulsante Zoom avanti sulla sequenza temporale viene visualizzato sulla barra degli strumenti della sequenza temporale come una lente di ingrandimento con segno più.



Annullamento

- Nella visualizzazione dello storyboard scegliere Sequenza temporale dal menu Visualizza.
- Fare clic sul clip tagliato nella sequenza temporale e quindi scegliere Cancella punti di taglio dal menu Clip.

- Undo



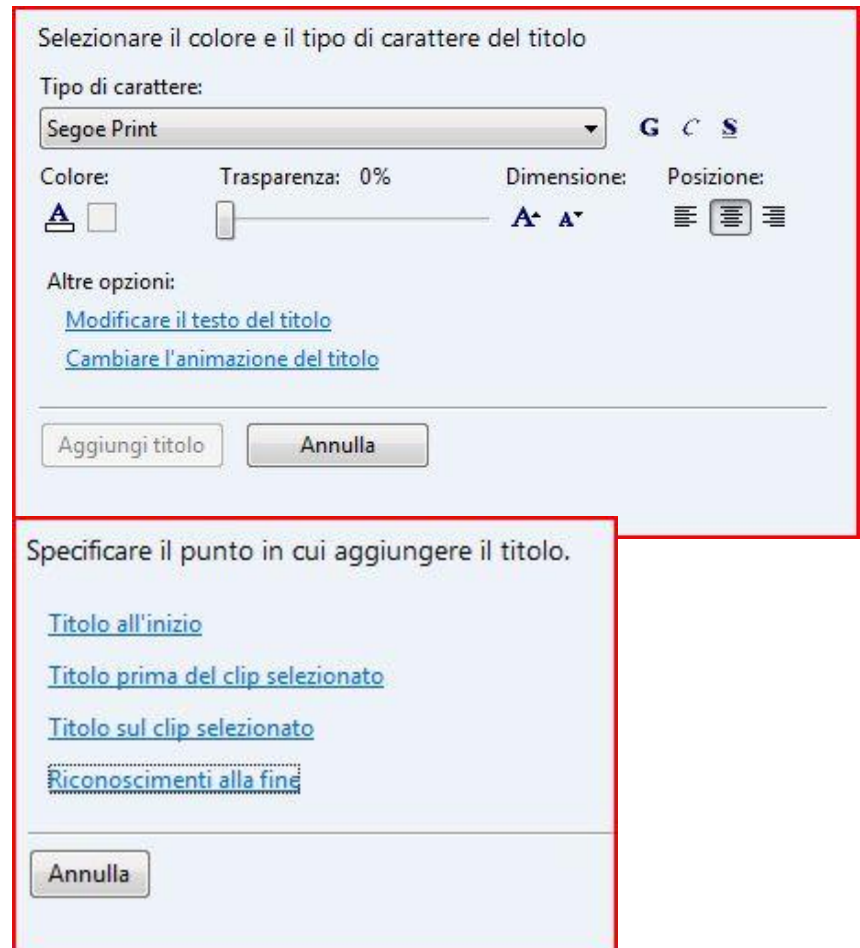
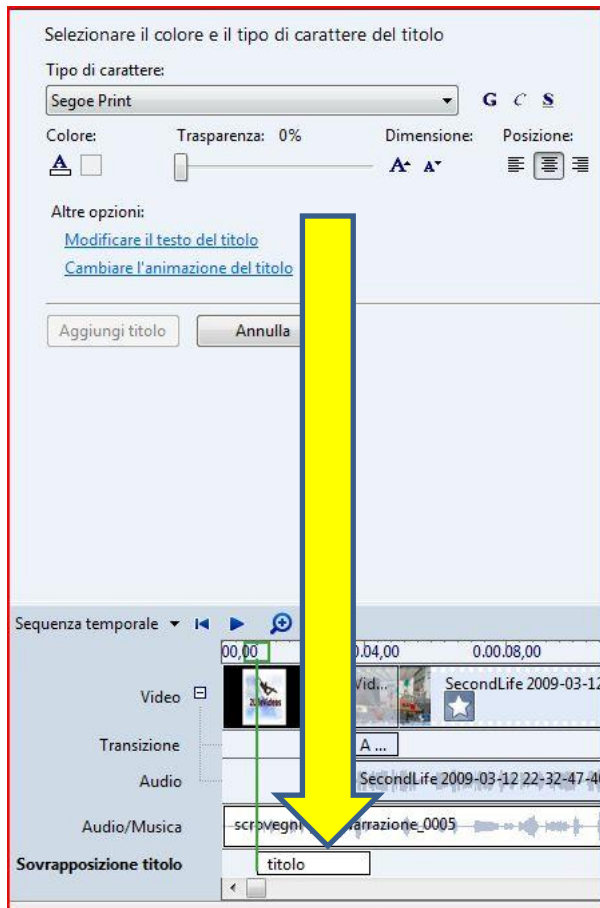
Monitor di anteprima

Nel monitor di anteprima **viene visualizzato il clip** o l'immagine in uso. Utilizzare i pulsanti sotto il monitor **per riprodurre o sospendere** un clip oppure per far **avanzare o riavvolgere** un clip fotogramma per fotogramma.



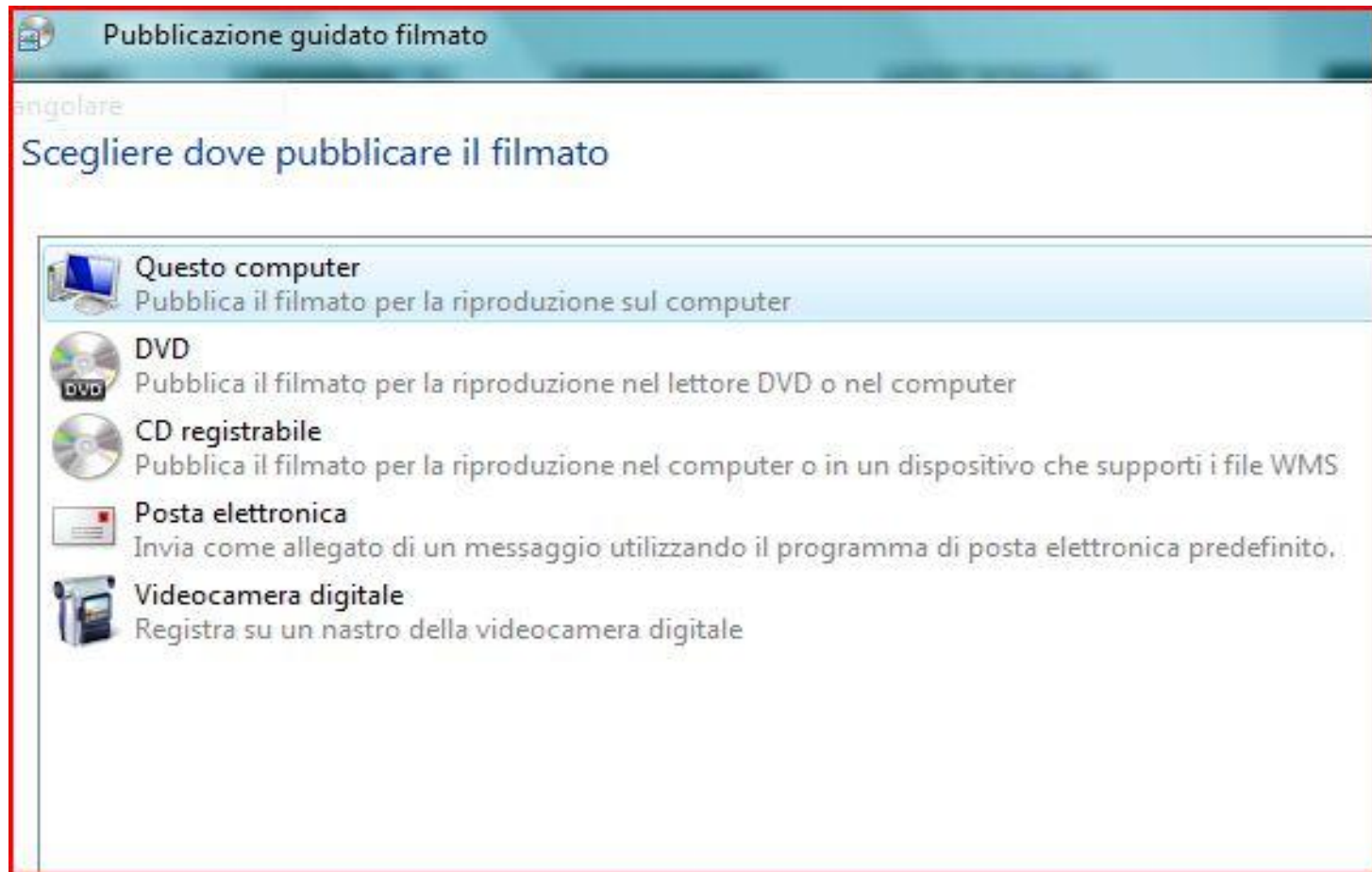
- Il pulsante Dividi consente di **dividere un clip in due parti** nel punto esatto visualizzato nel monitor di anteprima.
- È possibile aumentare o ridurre le **dimensioni del monitor** di anteprima scegliendo (dal menu Visualizza).
- È inoltre possibile trascinare la finestra per ingrandirne o ridurne le dimensioni.

Titoli e Riconoscimenti



Pubblicazione

Salvataggio del video compresso



Impostazioni del filmato

Scegliere le impostazioni del filmato

L'impostazione selezionata determina la qualità e le dimensioni file del filmato:

☒ Qualità ottimale per la riproduzione sul computer (consigliata)

☐ Compressione:

☐ Altre impostazioni...

Impostazioni filmato

Tipo file: Windows Media Video (WMV)
Velocità in bit: Velocità bit variabile
Dimensioni schermo: 1280 x 720 pixel
Proporzioni: 16:9
Fotogrammi al secondo: 25

Dimensioni file

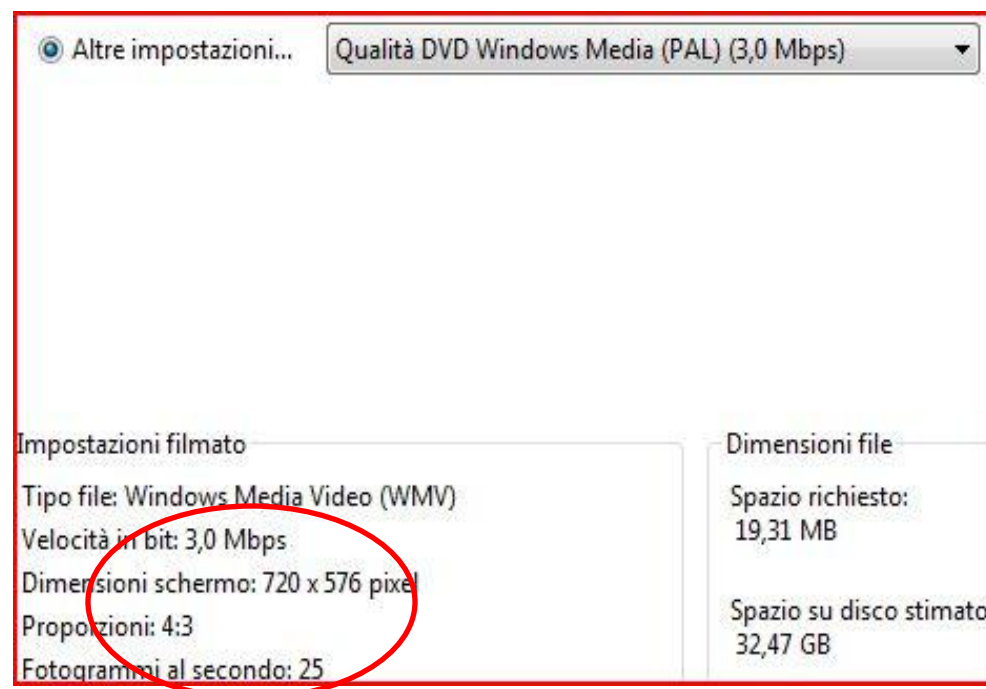
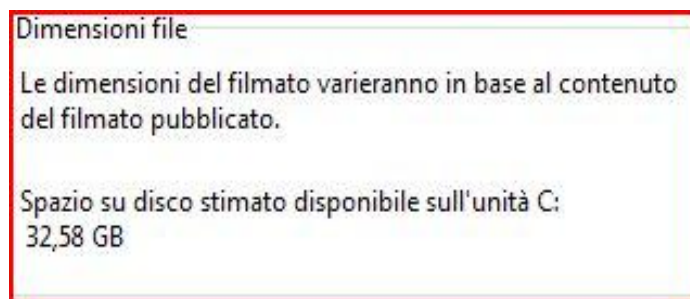
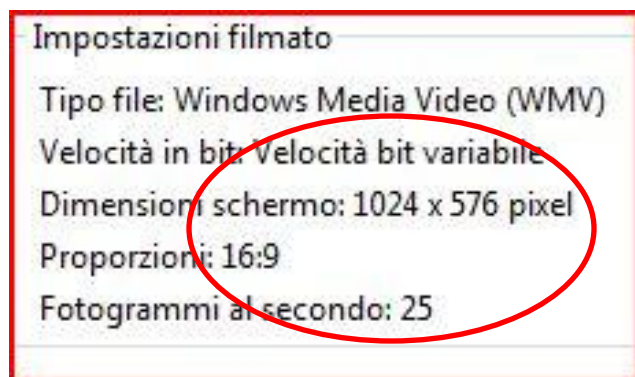
Le dimensioni del filmato varieranno in base al contenuto del filmato pubblicato.

Spazio su disco stimato disponibile sull'unità C:
41,02 GB


Pubblica

Alcune altre impostazioni

Formato/ Bitrate/ Risoluzione/ Proporzioni/ Fps / Dimensioni file

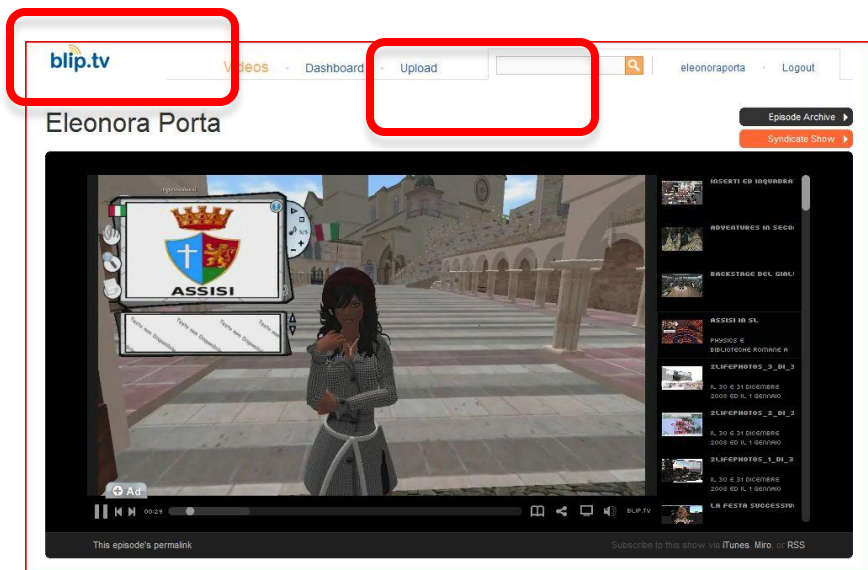


Utilizzare progetti in Windows Movie Maker

Progetto	Filmato
Viene creato aggiungendo clip, file video, file audio e immagini a una cartella in Windows Movie Maker.	Viene creato scegliendo Pubblica filmato dal menu File.
Contiene informazioni sulla disposizione e sui tempi di clip, titoli, transizioni ed effetti inclusi nello storyboard o nella sequenza temporale.	È costituito da un singolo file multimediale digitale che può essere riprodotto in Windows Media Player e altri lettori multimediali, pubblicato su un CD registrabile, pubblicato e allegato a un messaggio di posta elettronica, registrato su un nastro di una videocamera digitale e quindi riprodotto dal nastro o su un televisore oppure, se si utilizza Windows Vista Ultimate o Windows Vista Home Premium, pubblicato e masterizzato su un DVD.
<p>Dispone dell'estensione di file mswmm. Ad esempio, Progetto.mswmm.</p> 	<p>Dispone dell'estensione di file wmv o avi. Filmato.wmv o Filmato.avi.</p> 
Può essere modificato dalla posizione dell'ultimo salvataggio.	Non viene in genere modificato.

Blip.TV

<http://blip.tv/>



YT	1 GB	10 minuti
BLIP	4GB	anche 1 ora
Koinup	1,5 GB	

KOINUP

<http://www.koinup.com>



Pubblicazione su siti di hosting

YouTube



web2.0lezione1parte1di2.wmv

[Aggiungi nome e descrizione del video e modifica le impostazioni sulla privacy](#)

Titolo
WEB2.0

Descrizione
prlezione n° 1 del marzo7 aprile 2009

Tag
lezione secondlife web2.0

Categoria
Seleziona una categoria: ▾

Privacy
☒ Condividi il tuo video con il mondo (consigliato)
☐ Privato (visualizzabile da te e da un massimo di 25 persone)

[Salva modifiche](#)



Creare un account su YT (anche Google)

Carica video

Aggiungi titolo/descrizione/tag/categoria

Attendi un tempo ragionevole

Vai ai video personali


Attendi che venga elaborato

Ricava URL e/o codice



2lifevideos@gmail.com

eleonora.porta@gmail.com



Cultural Tour in Secondlife

Regia / Riprese / Montaggio : Elisa Rubino
 Avatar Reporter: Eleonora Porta
 Land Visitata: Assisi, Assisi-Basilica di S. Francesco
 Italian Life: Cappella degli Scrovegni in Padova
 Tridino della Villa Imperiale a Pompei
 Digital Humanities: Torre di Pisa
 Centro di accoglienza per studenti di Informatica Umanistica, Archeologia
 Il laboratorio interattivo di Galileo Galilei

Periodo: febbraio 2009
 I video sono stati ideati da Eleonora Porta in occasione dell'iniziativa "Adventure in SL" di SecondPhysics.

Eleonora Porta nasce in SecondLife il 7 agosto del 2007 e si occupa di education, videoregistrazioni e fotografia in ambiente virtuale.
 Elisa Rubino è docente di elettronica nella scuola secondaria superiore.

tel. 0432/575
www.2lifevideos.com

Cultural Tour in Secondlife

Cultural Tour in Secondlife

Assisi-Scrovegni-Pompei-Pisa

Elisa Rubino
Eleonora Porta

Eleonora Porta

Riferimenti

<http://www.fraps.com/>

<http://search.microsoft.com/results.aspx?mkt=en-US&setlang=en-US&q=wmm>

- <http://www.youtube.com/user/eleonoraporta>

-

<http://www.koinup.com/eleonoraporta/works/>

-

<http://eleonoraporta.blip.tv/>
<http://>

- <http://stores.lulu.com/store.php?fAcctID=3914491>

